

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
RINGKASAN.....	xx
ABSTRAK.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	

A. Landasan Teori	9
1. Multimedia.....	9
2. Media Pembelajaran	13
3. <i>Augmented Reality</i>	15
4. <i>Android</i>	19
5. <i>Unity 3D</i>	21
6. <i>Vuforia SDK</i>	23
7. <i>CorelDraw</i>	26
8. Kebudayaan	27
9. Rumah Adat.....	29
10. <i>Image Target</i>	35
11. Teknik Penilaian Kelayakan.....	36
B. Penelitian Sebelumnya	38
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat Dan Waktu Penelitian	56
B. Metode Pengumpulan Data.....	56
C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	59
D. Konsep Penelitian.....	60
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	71
B. Analisis Hasil	73
1. Analisis (<i>Analyze</i>).....	73
2. Perancangan (<i>Design</i>).....	79

a.	Pembuatan Instrumen Penilaian Media Pembelajaran	81
b.	Perancangan Produk Buku dengan <i>Marker</i> Rumah Adat Indonesia.....	81
c.	Perancangan Produk Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	98
3.	Pengembangan (<i>Development</i>)	102
a.	Pembuatan Buku Ber- <i>marker</i> Rumah Adat Indonesia	102
b.	Validasi Kelayakan Produk.....	103
c.	Revisi dan Penyusunan.....	108
4.	Implementasi (<i>Implementation</i>).....	119
a.	Uji Coba Kelompok Kecil.....	119
b.	Uji Coba Lapangan.....	122
5.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	125
a.	Perbandingan Tahap Uji Coba	125
b.	Kelayakan Media Pembelajaran.....	126
6.	Media Pembelajaran Buku Ber- <i>marker</i> Rumah Adat di Indonesia Menggunakan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> (Kualitatif).....	127
a.	Pengembangan Media Pembelajaran Buku Ber- <i>marker</i> Rumah Adat di Indonesia Menggunakan Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	127
1)	Kelayakan Media Pembelajaran Buku Ber- <i>marker</i> Rumah Adat di Indonesia Menggunakan Aplikasi <i>Augmented Reality</i>	130

a) Ahli Media	130
b) Praktisi Pembelajaran PPKn SMP	132
c) Uji Coba Kelompok Kecil	134
d) Uji Coba Lapangan	136

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	139
B. Saran.....	141

DAFTAR PUSTAKA

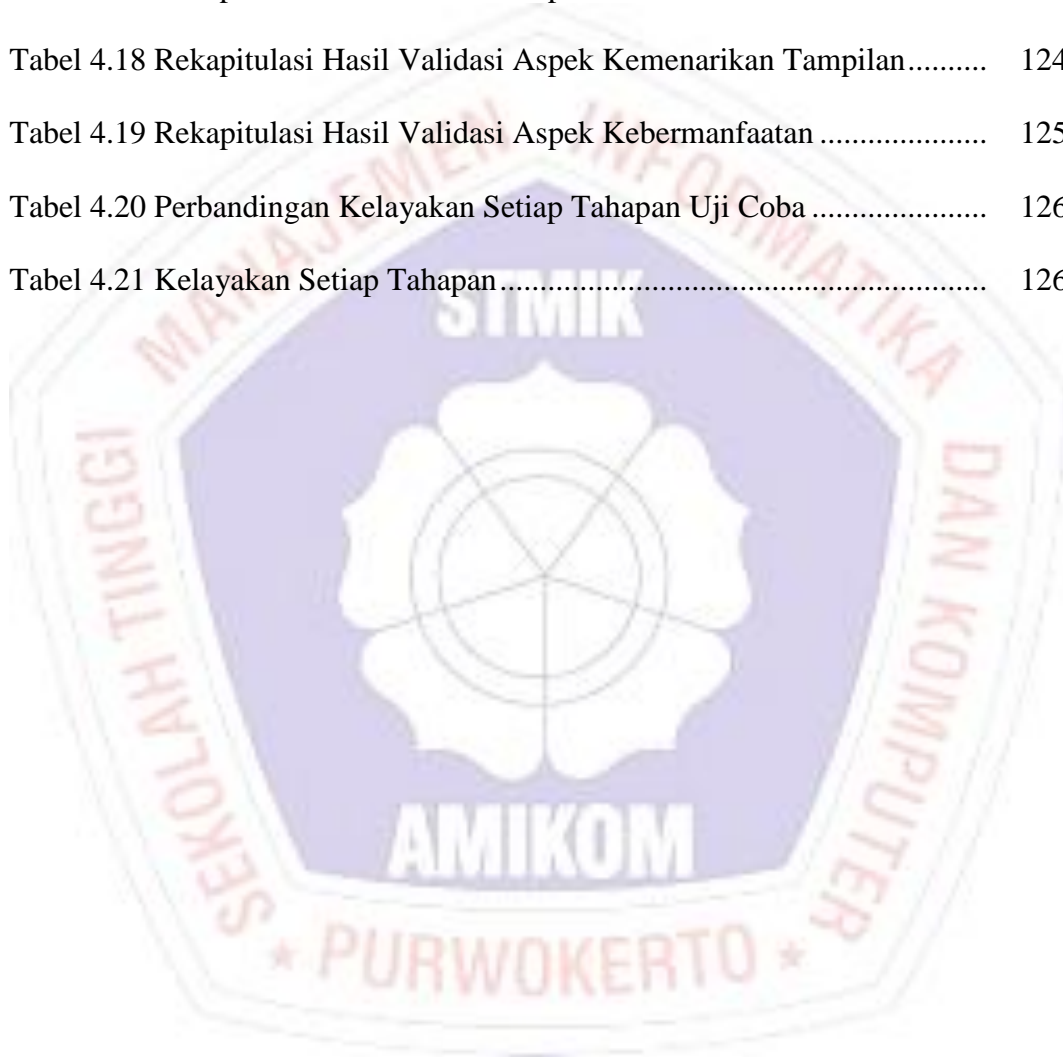
LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Versi <i>Android</i>	21
Tabel 2.2 Rumah Adat	30
Tabel 2.3 Ketentuan Pemberian Skor.....	37
Tabel 2.4 Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor pada Skala Lima	37
Tabel 2.5 Penilaian Kelayakan.....	38
Tabel 2.6 Perbedaan dan Persamaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya	46
Tabel 3.1 Variabel Angket Kuisisioner Ahli media dan Praktisi	67
Tabel 3.2 Variabel Angket Kuisisioner untuk peserta didik.....	70
Tabel 4.1 Tabel Subjek Penelitian	71
Tabel 4.2 Silabus PPKn	77
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Relevansi Materi	104
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Strategi Pembelajaran	105
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Bahasa	105
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Desain Buku Ber- <i>marker</i>	107
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	107
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Komunikasi Visual.....	108
Tabel 4.9 Pengujian Alpha.....	109
Tabel 4.10 Hasil Revisi Praktisi Pembelajaran PPKn SMP.....	110
Tabel 4.11 Hasil Revisi Ahli Media.....	112
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Motivasi belajar	120

Tabel 4.13 Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek kemudahan Pemakaian.....	121
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kemenarikan Tampilan.....	121
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kebermanfaatan	122
Tabel 4.16 Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Motivasi Belajar.....	123
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kemudahan Pemakaian.....	124
Tabel 4.18 Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kemenarikan Tampilan.....	124
Tabel 4.19 Rekapitulasi Hasil Validasi Aspek Kebermanfaatan	125
Tabel 4.20 Perbandingan Kelayakan Setiap Tahapan Uji Coba	126
Tabel 4.21 Kelayakan Setiap Tahapan.....	126



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambaran Definisi Multimedia.....	9
Gambar 2.2 Gambaran Tiga Kelompok Media.....	14
Gambar 2.3 Diagram Ilustrasi <i>Augmented Reality</i>	17
Gambar 2.4 Arsitektur <i>Vuforia</i>	26
Gambar 3.1 Kerangka Pikir Penelitian.....	61
Gambar 3.2 Tahapan Model ADDIE	65
Gambar 4.1 <i>flowchart</i> penggunaan media pembelajaran.....	80
Gambar 4.2 <i>Cover</i> Buku	82
Gambar 4.3 Rumah Adat Krong Bade	82
Gambar 4.4 Rumah Adat Bolon.....	83
Gambar 4.5 Rumah Adat Gadang	84
Gambar 4.6 Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar.....	84
Gambar 4.7 Rumah Adat Kajang Leko.....	85
Gambar 4.8 Rumah Adat Limas.....	85
Gambar 4.9 Rumah Adat Panggung.....	86
Gambar 4.10 Rumah Adat Bubungan Lima.....	86
Gambar 4.11 Rumah Adat Nuwou Sesat	87
Gambar 4.12 Rumah Adat Kebaya	87
Gambar 4.13 Rumah Adat Kesepuhan.....	88
Gambar 4.14 Rumah Adat Badui	88
Gambar 4.15 Rumah Adat Joglo	89
Gambar 4.16 Rumah Adat Bangsal Kencono Keraton	89

Gambar 4.17 Rumah Adat Joglo	90
Gambar 4.18 Rumah Adat Candi Bentar	90
Gambar 4.19 Rumah Adat Loka Samawa.....	91
Gambar 4.20 Rumah Adat Musalaki.....	91
Gambar 4.21 Rumah Adat Istana Kesultanan	92
Gambar 4.22 Rumah Adat Betang	92
Gambar 4.23 Rumah Adat Bubungan Tinggi	93
Gambar 4.24 Rumah Adat Lamin	93
Gambar 4.25 Rumah Adat Baloy	94
Gambar 4.26 Rumah Adat Pewaris	94
Gambar 4.27 Rumah Adat Tongkonan	95
Gambar 4.28 Rumah Adat Tambi	95
Gambar 4.29 Rumah Adat Banua Tada	96
Gambar 4.30 Rumah Adat Dulohupa.....	96
Gambar 4.31 Rumah Adat Baileo	97
Gambar 4.32 Rumah Adat Honai.....	97
Gambar 4.33 Tampilan Logo <i>Unity</i>	98
Gambar 4.34 Logo <i>Background Augmented Reality</i>	99
Gambar 4.35 Tampilan Logo STMIK Amikom Purwokerto.....	99
Gambar 4.36 Logo Ampu Studio	100
Gambar 4.37 Logo Cultor Studio.....	100
Gambar 4.38 Tampilan AR Menu.....	101
Gambar 4.39 Tampilan AR <i>Camera</i>	102

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. INSTRUMEN PENELITIAN

1. Silabus
2. Angket Praktisi pembelajaran PPKn SMP
3. Angket Ahli Media
4. Angket Peserta Didik

LAMPIRAN 2. VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN PPKn SMP

1. Validasi Praktisi Pembelajaran PPKn SMP
2. Data Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran PPKn SMP
3. Analisis Kelayakan

LAMPIRAN 3. VALIDASI AHLI MEDIA

1. Validasi Ahli Media
2. Data Hasil Validasi Ahli Media
3. Analisis Kelayakan

LAMPIRAN 4. MEDIA PEMBELAJARAN BUKU BER-MARKER MENGUNAKAN APLIKASI *AUGMENTED REALITY*

1. *Storyboard*
2. Tampilan Media Pembelajaran

LAMPIRAN 5. UJI COBA KELOMPOK KECIL

1. Data Hasil Uji Coba
2. Analisis kelayakan
3. Angket Peserta Didik

LAMPIRAN 6. UJI COBA LAPANGAN

1. Data Hasil Uji Coba
2. Analisis kelayakan
3. Angket Peserta Didik

LAMPIRAN 7. KARTU BIMBINGAN, PERIJINAN, DOKUMENTASI DAN WAWANCARA

1. Kartu Bimbingan
2. Perijinan
3. Dokumentasi
4. Wawancara

